

**PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN DALAM MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA DI SMA MUHAMMADIYAH 2 SURAKARTA**



Disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi strata I  
pada Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh:

**UNU MUYASARI**

**A 310 090 260**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2017**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN DALAM MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA DI SMA MUHAMMADIYAH 2 SURAKARTA**

**PUBLIKASI ILMIAH**

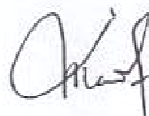
Oleh:

**UNU MUYASARI**

**A 310 090 260**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing,



**Dra. Main Sufanti, M.Hum**

**NIK. 576**

## HALAMAN PENGESAHAN

### PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA MUHAMMADIYAH 2 SURAKARTA

Oleh:

UNU MUYASARI

A 310 090 260

Telah Dipertahankan di depan Dewan Peguji

Pada tanggal: 16 November 2017

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji:

1. Dra. Main Sufanti, M.Hum.

2. Drs. Adyana Sunanda

3. Prof. Dr. Ali Imron, M.Hum.

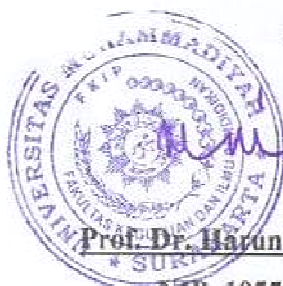
()  
()  
()

Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M. Hum

NIP. 19550428 199303 1 001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak terbukti ada ketidakbenaran di dalam pernyataan saya di atas maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, 16 November 2017



**UNU MUYASARI**  
A 310 090 260

## **PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA MUHAMMADIYAH 2 SURAKARTA**

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan perencanaan pembelajaran bermain peran, pelaksanaan pembelajaran bermain peran, evaluasi bermain peran, dan upaya guru dalam bermain peran pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta. Penelitian ini berbentuk penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini adalah informasi pelajaran bermain peran mata pembelajaran bahasa Indonesia. Sumber data dalam penelitian ini adalah narasumber, tempat dan peristiwa, dokumen, hasil tes. Teknik pengumpulan data dengan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Analisis data penelitian ini dengan cara analisis interaktif, terdiri dari tiga tahapan analisis, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan data.

Hasil penelitian ini menghasilkan bahwa pembelajaran bermain peran di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta meliputi 3 hasil yaitu: (1) rencana pembelajaran bermain peran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia menyiapkan program tahunan, program semesteran, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran dan instrument pembelajaran, evaluasi pembelajaran bermain peran. (2) pembelajaran bermain peran dilaksanakan dengan prosedur pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup, yang meliputi pembelajaran teori dan praktik. (3) dalam pembelajaran bermain peran terdapat dua jenis evaluasi, yaitu evaluasi tertulis dan evaluasi unjuk kerja. (4) upaya guru dalam merencanakan, pelaksanaan, penguasaan materi dan kelas sudah sesuai dengan indikator yang dicapai yaitu peningkatan nilai tes, keterampilan, dan pemahaman siswa dalam bermain peran meningkat.

**Kata kunci : Bermain Peran, Pembelajaran Bahasa**

### **Abstract**

*This study aims to describe the role play role planning, role play learning, role play evaluation, and teacher's role playing in Indonesian language learning in SMA Muhammadiyah 2 Surakarta. This research is qualitative descriptive qualitative research. The data in this research is the lesson information playing the role of Indonesian language learning. Sources of data in this study are resource persons, places and events, documents, test results. Data collection techniques with observation techniques, resource persons, documentation, and tests. Analysis of this research data by interactive analysis, consists of three stages of analysis, namely: data reduction, data presentation, and data withdrawal.*

*The results of this study resulted in the learning of role playing in SMA Muhammadiyah 2 Surakarta covering 3 outcomes, namely: (1) learning plan of role play in Indonesian language subjects prepare annual program, semester*

*program, syllabus, Learning Implementation Plan, learning material, learning method and instrument learning, learning evaluation role play. (2) role play learning is carried out with preliminary procedures, core activities, and coverings, which include theory and practice learning. (3) in role playing lessons there are two types of evaluation, namely written evaluation and performance evaluation. (4) teacher's effort in planning, execution, mastery of material and class have been in accordance with indicator that is achieved that is increase of test, skill, and student comprehension in playing role increasing.*

**Keywords:** *role playing, language learning*

## **1. PENDAHULUAN**

Dalam pelaksanaan pembelajaran, sekolah mempunyai kewenangan untuk mengatur jalannya kemajuan sekolah tersebut. Peningkatan kualitas pendidikan sangat menekankan pentingnya peranan sekolah sebagai pelaku dasar utama yang otonom, dan peranan orang tua dan masyarakat dalam mengembangkan pendidikan. Sekolah perlu diberikan kepercayaan untuk mengatur dan mengurus dirinya sendiri sesuai dengan kondisi lingkungan dan dan kebutuhan pelanggan. Sekolah sebagai institusi otonom diberikan peluang untuk mengelola dalam proses koordinasi untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan sesuai dengan UU Sisdiknas, yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

SMA Muhammadiyah 2 Surakarta merupakan salah satu sekolah swasta yang sudah menyelenggarakan pembelajaran dengan sistem *moving class*. Sudah selama 2 tahun ini tepatnya 2010 sudah mulai menerapkan sistem *moving class* tersebut. Adapun alasan menerapkan sistem tersebut berdasarkan observasi yang pembelajaran *moving class* lakukan adalah ingin memberikan nuansa baru dan sistem pembelajaran yang baru pada pembelajaran terutama di Surakarta yang hanya begitu-begitu saja. Harapannya agar ada kemajuan dan menjadi daya tarik tersendiri dari orang tua siswa untuk memasukkan putra dan putrinya ke SMA Muhammadiyah 2 Surakarta. Selain itu, juga agar menjadi tradsater dalam perkembangan sistem pembelajaran.

Dalam pengembangan Kurikulum 2013 dengan segala problemnya. Kurikulum 2013 yang mencakup sejumlah perubahan direncanakan mulai diberlakukan Juli 2013 di sebagian sekolah di Indonesia yang dipilih oleh Kemendikbud (Sufanti. 2013)

Di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta tugas dan tanggungjawab yang berhubungan dengan *moving class*, dibawah wakasek kurikulum. Selain itu terdapat juga strategi pengelolaan *moving class* yang terdiri dari perpindahan peserta didik, pengelolaan ruang belajar mengajar, pengelolaan pembelajaran, pengelolaan administrasi guru dan siswa, pengelolaan remedial dan pengayaan serta pengelolaan penilaian. Jika strategi-strategi tersebut dilaksanakan dengan baik maka dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara *moving class*.

Menurut penelitian Ulya (UMS, 2011) dengan judul “Pembelajaran *Moving Clas* Mata Pelajaran Matematika (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Boyolali Tahun Pelajaran 2010/2011). Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa (1) ada peningkatan dalam pembelajaran matematika, (2) motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran matematika mengalami peningkatan, dan (3) hasil nilai siswa dalam pembelajaran matematika mengalami peningkatan setelah di terapkanya pembelajaran dengan sistem *moving clas*. Menurut Sagala (2009:183) *moving class* merupakan suatu model pembelajaran yang diciptakan untuk belajar aktif dan kreatif.

Berdasarkan dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan benar-benar asli dari penelitian sendiri. Adapun hal-hal yang membedakan terletak pada pembelajaran bermain peran yang digunakan, jika peneliti menggunakan *moving clas*, maka penelitian tersebut hanya menggunakan kemampuan bermain peran dengan sistem *moving clas*.

Menurut penelitian Khasanah (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2012) yang berjudul “Pelaksanaan Sistem *Moving Class* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah Wonosobo”. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa: (1) sekolah SMA Muhammadiyah Wonosobo belum sepenuhnya siap untuk menerapkan/melaksanakan system *moving class* tersebut. Hal itu dapat dibuktikan dengan masih adanya

beberapa kekurangan-kekurangan yang menghiasi pelaksanaan system moving class tersebut, seperti: belum adanya buku referensi pendukung mata pelajaran tersebut yang terdapat didalam karakteristik dari mata pelajaran PAI, settingan ruang kelas belum menunjukkan karakteristik dari mata pelajaran tersebut, metode serta strategi yang digunakan oleh guru PAI tidak bervariasi/monoton hanya dengan ceramah-ceramah saja, penataan tempat duduk yang tidak bervariasi sehingga menyebabkan siswa bosan dan jenuh, guru belum memanfaatkan waktu optimal, (2) penyebab belum idealnya penerapan system moving class yaitu: keterbatasan dana untuk melengkapi setiap ruangan dengan buku-buku referensi, banyaknya buku-buku yang hilang karena ulah siswa, guru PAI belum maksimal dalam menggunakan metode dan strategi pembelajaran, sehingga membuat siswa merasa bosan dan jenuh.

Penelitian Ifadhoh (UIN Sunan Kalijaga Semarang, 2011) yang berjudul “Pengaruh Pelaksanaan *Moving Class* Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Islam Hidayatullah Semarang Tahun Ajaran 2011/2012”. Hasil penelitiannya yaitu; (1) SMP Negeri 3 Semarang sudah melaksanakan sistem *moving class*. Sistem pembelajaran *Moving Class* mempunyai ciri khas guru mempunyai kelas pribadi sesuai dengan mata pelajaran yang diampu dengan perpindahan kelas siswa merasa lebih *fresh* dan tidak mudah bosan dalam menerima pelajaran yang diajarkan oleh guru. Begitu juga dengan guru, dengan diadakannya *moving class* di SMP Negeri 3 Semarang, guru mata pelajaran di SMP Negeri 3 Semarang sangat diuntungkan, karena tidak perlu pindah dari kelas satu ke kelas yang lain. (2) Kendala-kendala dalam *Moving Class* yaitu kelas harus banyak, fasilitas harus lengkap dan media belajar kelas harus memadai, kebersihan kelas harus terjaga, tepat waktu saat berpindah dan siswa harus sehat.

Berdasarkan dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan benar-benar asli dari penelitian sendiri. Penelitian di atas yang digunakan untuk penelitian bervariasi sesuai dengan permasalahan yang dihadapi peneliti. Penelitian ini mengenai penerapan sistem *Moving*



*Class* dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang diterapkan pada siswa SMA untuk meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran sastra. Oleh karena itu pada penelitian ini mengambil judul “pembelajaran bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta”.

## **2. METODE**

Penelitian dilakukan di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta, dengan pertimbangan sebagai berikut. a) SMA Muhammadiyah 2 Surakarta telah melaksanakan sistem *Moving Class* sejak tahun 2010. b) Belum pernah dilakukan penelitian dengan judul yang sama di tempat tersebut. Penelitian kualitatif menurut Bogdan dan Taylor yang dikutip oleh Moleong (2001:3) menyatakan bahwa “Metodologi kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati”. Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai dan jenis data yang diperlukan maka penelitian ini akan menggunakan bentuk penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif kualitatif.

Menurut Lofland dalam Moleong (1996:112) “Sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain”. Data pokok dalam penelitian ini adalah informasi mengenai perencanaan, pelaksanaan dalam bermain peran pada pembelajaran bahasa sastra Indonesia di kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Surakarta. Sutopo (1996:54) mengatakan bahwa “Sumber data dalam penelitian kualitatif bisa berupa orang, peristiwa dan lokasi, benda, dokumen atau arsip.”

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua pertemuan pembelajaran bermain peran. Setiap pelaksanaan penelitian sesuai dengan rumusan masalah meliputi 4 hasil penelitian yang terdiri dari (1) perencanaan pembelajaran, (2) pelaksanaan pembelajaran, (3) teknik dan hasil pembelajaran, dan (4) upaya guru dalam

pelaksanaan pembelajaran bermain peran. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, guru berhasil melaksanakan pembelajaran yang mampu menarik minat siswa, yang berakibat pada meningkatnya keaktifan dan kemampuan apresiasi drama siswa. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat untuk meningkatkan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran yang baik di kelas.

### **3.1. Perencanaan pembelajaran bermain peran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta**

Dalam perencanaan pembelajaran bermain peran di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta ada 7 tahap yang dipersiapkan guru mata pelajaran antara lain sebagai berikut. (a) program tahunan, (b) program semester genap, (c) silabus, (d) perencanaan pelaksanaan pembelajaran (RPP), (e) materi bermain peran, (f) metode pembelajaran, (g) instrument pembelajaran bermain peran. Dengan demikian pembelajaran bermain peran yang telah direncanakan dapat diterapkan di kelas dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta.

### **3.2. Pelaksanaan pembelajaran bermain peran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta**

Pada pelaksanaan pembelajaran bermain peran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia yang diciptakan untuk belajar aktif dan kreatif dengan sistem belajar mengajar bercirikan peserta didik yang mendatangi guru di kelas, bukan sebaliknya. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia yang dilaksanakan dan dipandu ibu Sri Yatmi, S. Pd pada materi bermain peran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta di kelas XI sebagai berikut.

1. Guru masuk kelas setelah bel masuk kelas, jam pelajaran dimulai, siswa duduk di kursi masing-masing;
2. Guru mengucapkan salam dan siswa menjawab serentak.
3. Pembelajaran dimulai dengan guru mengulas materi pada pertemuan sebelumnya.

4. Untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi, guru mengeceknya dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan. Berdasarkan jawaban yang diberikan dapat diketahui bahwa sebagian siswa sudah siap untuk belajar.
5. Guru menyuruh siswa untuk membentuk suatu kelompok kecil agar bisa berdiskusi secara aktif baik secara individual dan secara kelompok;
6. Setelah itu guru mulai masuk ke materi dengan meminta siswa membuka tugas yang sudah di berikan pada pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan pertama ini secara umum siswa sudah memahami proses pelaksanaan sistem *moving class* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi bermain peran dengan baik. Setelah pelajaran dimulai siswa langsung membentuk kelompok sesuai kelompok masing-masing yang sudah dibentuk pada pertemuan sebelumnya.
7. Pelaksanaan pembelajaran mengalami sedikit perubahan, dikarenakan ada beberapa siswa yang tidak masuk. Pada pembelajaran yang hadir adalah 21 siswa, kemudian pada pertemuan pertama yang hadir sebanyak 21 siswa. Maka berdasarkan perubahan jumlah siswa tersebut perlu diadakan penyesuaian kelompok.
8. Dengan membentuk ruang belajar dengan guru berada ditengah sehingga bisa mengontrol siswa satu-persatu;
9. Pada akhir pelajaran ketiga kelompok tersebut ditugaskan untuk menanggapi kelompok yang bermain peran selama pementasan berlangsung.

### **3.3.Evaluasi bermain peran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta.**

Pada evaluasi pembelajaran bermain peran yang dilakssanakan, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa kemampuan bermain peran siswa dalam memahami isi dari naskah yang dibacanya. Selain itu, siswa juga terlihat kurang memahami isi drama yang berbentuk dialog. Drama dalam bentuk naskah dialog membuat siswa tidak bisa memahami isi drama tersebut secara maksimal, sebab untuk memahami suatu naskah dialog yang cukup panjang diperlukan suatu ketelitian dan ketekunan yang lebih dibanding membaca dan

memahami suatu bacaan yang berbentuk prosa atau teks biasa. Hal itulah yang menjadi pokok pemikiran guru dalam mengajarkan bermain peran kepada siswa.

1. Ditinjau dari pemahaman bermain peran, maka siswa yang memperoleh nilai paling tinggi pada pelaksanaan pertama adalah unsur penokohan dan dialog. Hal ini disebabkan menganalisis unsur penokohan dan dialog lebih mudah daripada unsur yang lainnya karena unsur penokohan lebih banyak muncul dan mudah dimengerti oleh siswa, sedangkan dialog pada naskah bahasa yang digunakan tidak terlalu sulit. Adapun yang sulit atau kurang dimengerti oleh siswa adalah pada unsur konflik. Hal ini disebabkan siswa hanya menganalisis secara keseluruhan cerita pada naskah drama, padahal konflik terjadi setiap saat dimana tokoh tersebut memerankan cerita. Data secara keseluruhan perolehan hasil analisis bermain peran.
2. Ditinjau dari pemahaman bermain peran, siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada pelaksanaan kedua adalah unsur penokohan, dialog, alur, *setting*. Hal ini disebabkan menganalisis unsur penokohan, dialog, alur, *setting* lebih mudah daripada unsur yang lainnya karena unsur tersebut dipraktikkan yang kedua kalinya sehingga siswa dapat melihat, mendengar dan lebih mudah dimengerti oleh siswa. Adapun yang kurang dimengerti oleh siswa adalah pada unsur konflik. Hal ini disebabkan karena pada unsure konflik siswa harus benar-benar memahami secara keseluruhan cerita pada drama tersebut, padahal konflik terjadi setiap saat dimana tokoh tersebut memerankan cerita.

#### **3.4.Upaya Guru dalam Pengelolaan Kelas dipelajaran Bermain Peran mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta**

Keberhasilan dalam proses pembelajaran tergantung pada beberapa faktor, salah satunya yaitu kemampuan guru dalam mengelola kelas. Dari ungkapan ini, jelas bahwa untuk mewujudkan dirinya sebagai fasilitator, guru mutlak perlu menyediakan sumber dan media belajar yang cocok dan beragam dalam setiap kegiatan pembelajaran, dan tidak menjadikan dirinya sebagai satu-

satunya sumber belajar bagi para siswanya. Dalam penelitian ini guru menggunakan bermain peran yang digunakan sebagai media pembelajaran drama di kelas sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman bermain peran. Pada aspek untuk memotivasi siswa guru berperan untuk mengaktifkan siswa pada saat pembelajaran, pemberian *reward* atau penghargaan, distribusi guru pada seluruh siswa yang ada di kelas, pemberian giliran pada siswa untuk menjawab pertanyaan, kontak mata guru dengan siswa, serta posisi guru di kelas. Hal ini terlihat dari beberapa indikator, seperti;

1. Guru memacu siswa untuk aktif, terbukti ketika guru mengajukan pertanyaan, sangat sedikit siswa yang mau tunjuk jari untuk menjawab pertanyaan;
2. Terhadap respon siswa yang berupa jawaban untuk pertanyaan yang diajukan oleh guru, guru sangat jarang memberi *reward*, baik yang berupa barang maupun yang berupa pujian sekalipun;
3. Terhadap siswa yang tidak memperhatikan pelajaran maupun yang mengerjakan kegiatan lain yang berhubungan dengan pelajaran selama proses pembelajaran berlangsung, guru juga tidak memberi teguran kepada mereka, sehingga mereka dengan sentainya tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru selama pelajaran berlangsung.
4. Posisi guru yang banyak di depan kelas membuat distribusi perhatian guru kurang merata. Perhatian pada guru hanya terpusat pada siswa yang berada di depan saja atau dekat guru mengajar. Sedangkan siswa yang berada di belakang kurang diperhatikan, sehingga banyak diantaranya yang berbicara sendiri dan tertidur tanpa memperhatikan guru;
5. Dalam pemberian materi, guru tidak maksimal dalam menyampaikan materi tentang bermain peran. Hal ini dimaksudkan untuk memancing siswa agar bertanya apabila penjelasannya kurang jelas atau belum dapat dipahami oleh siswa hasilnya siswa semakin pasif di kelas dan tidak mau mengajukan pertanyaan;

6. Dalam pemberian giliran pada siswa untuk merespon *stimulus*, guru tidak memberikan waktu yang cukup, sehingga terkadang siswa tersebut belum dapat melengkapi jawabannya tetapi guru sudah melempar giliran pada siswa lainnya. Selain itu, siswa yang mendapat giliran menjawab hanya terpusat pada siswa tertentu saja, sehingga ada beberapa orang siswa yang tidak mendapat giliran menjawab sama sekali.

Setelah tindakan penelitian ini dilakukan, sedikit demi sedikit, kelemahan tersebut mulai berkurang. guru mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung, salah satu caranya adalah dengan memberikan penghargaan pada siswa yang aktif untuk membangkitkan rasa percaya diri. Sebaliknya, jika siswa yang melanggar atau tidak memperhatikan pada saat pembelajaran harus diberikan hukuman meskipun hanya berupa kata-kata tegas, maupun yang berupa hukuman seperti diminta menjawab pertanyaan. Dalam pengamatan guru, tindakan-tindakan tersebut sangat mempengaruhi suasana kelas. Apa yang seharusnya dilakukan guru dapat membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan rileks. Sebagian siswa juga mulai sukarela ingin ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.

#### **4. PENUTUP**

Simpulan penelitian yang dilakukan yaitu dengan menerapkan sistem *moving class* terbukti dapat meningkatkan keterampilan bermain peran siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Surakarta. Hal tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Perencanaan pembelajaran bermain peran dengan menyiapkan program tahunan, program semesteran, silabus, RPP, materi pembelajaran, metode pembelajaran dan instrument pembelajaran, evaluasi pembelajaran bermain peran.
2. Pelaksanaan pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Surakarta meliputi; materi, metode, media, dan evaluasi. Materi yang diajarkan adalah bermain peran; metode yang digunakan oleh guru adalah metode ceramah, tanya-jawab, dan *brainstorming*; media yang

digunakan adalah naskah dialog drama yang berjudul "salah sangka"; dan evaluasi yang dilakukan oleh guru adalah dengan penilaian portofolio.

3. Evaluasi pembelajaran bermain peran dapat meningkat keterampilan siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Surakarta dalam bermain peran meningkat karena sebagian besar siswa dapat bermain peran dialog drama yang berjudul "salah sangka". Dalam hal ini terdapat hubungan interaksi dan hubungan timbal balik terhadap siswa.
4. Upaya guru dalam keberhasilan pembelajaran tergantung pada beberapa faktor, salah satunya yaitu kemampuan guru dalam mengelola kelas. Dari ungkapan ini, jelas bahwa untuk mewujudkan dirinya sebagai fasilitator, guru mutlak perlu menyediakan sumber dan media belajar yang cocok dan beragam dalam setiap kegiatan pembelajaran, dan tidak menjadikan dirinya sebagai satu-satunya sumber belajar bagi para siswanya. Dalam penelitian ini peneliti dan guru menggunakan pembelajaran drama di kelas sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa bermain peran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ifadhoh, Nailul. 2011. "Pengaruh Pelaksanaan *Moving Class* Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Islam Hidayatullah Semarang Tahun Ajaran 2011/2012". *Skripsi*. Semarang: UIN Sunan Kalijaga Semarang.
- Khasanah, Uswatun. 2012. "Pelaksanaan Sistem *Moving Class* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah Wonosobo". *Skripsi*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Kinantaka, Reisza. 2013. "Penerapan Sistem *Moving Class* pada Proses Pembelajaran Mata Pelajaran Ekonomi". (<http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/71209112.pdf>), diakses tanggal 25 Oktober 2017.
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- P. Twining, J. Raffaghelli, P. Albion & D. Knezek. 2014. "Moving education into the digital age: the contribution of teachers' professional Development". (<http://www.scirp.org/journal/ce>), diakses tanggal 25 Oktober 2017.

- Ph.D Research Scholar. 2017. An Effective use of ICT for Education and Learning by Drawing on Worldwide Knowledge, Research, and Experience: ICT as a Change Agent for Education (A Literature Review). (<http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/71209112.pdf>), diakses tanggal 25 Oktober 2017.
- Richard P. Hechter, Lynette D. Phyfe, Laurie A. Vermette. 2017. "Integrating Technology in Education: Moving the TPACK Framework towards Practical Applications". Volume 39, 2012, Pages 136-152 (<http://ojs.unm.ac.id/index.php/JPK/article/view/483>), diakses tanggal 25 Oktober 2017.
- Sagala, Syaiful. 2009. *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Simone Paixão Araújo Pereira, Maria Helena da Silva Carneiro. 2015. "The Role of Moving Images in the Teaching of Biology in Adult Education". *Creative Education* 2014. Vol.5, No.3, 123-128, (<http://www.scirp.org/journal/ce>), diakses tanggal 25 Oktober 2017.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sufanti, Main. 2013. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks: Belajar dari Ohio Amerika Serikat". *Jurnal ilmiah. Magister Pengkajian Bahasa Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Sufanti, Main. 2017. *Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia Teori dan Praktik*. Surakarta: Muhammadiyah Surakarta Press.
- Sugiyanto. 2008. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13.
- Sutopo, H.B. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif: dasar, teori, dan terapannya dalam penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Ulya, Aftina. 2011. "Pembelajaran *Moving Clas* Mata Pelajaran Matematika (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Boyolali Tahun Pelajaran 2010/2011). *Skripsi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.